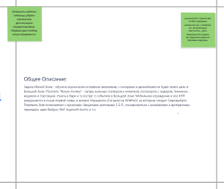
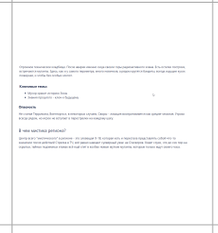
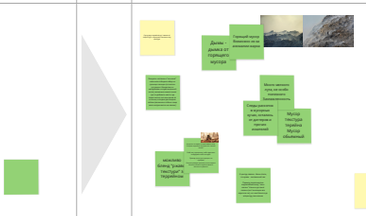
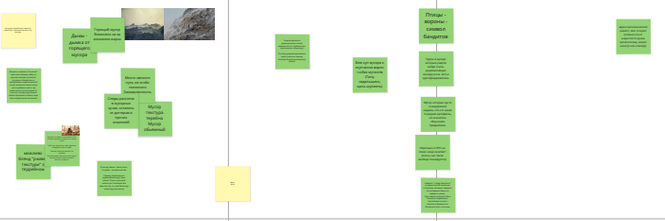
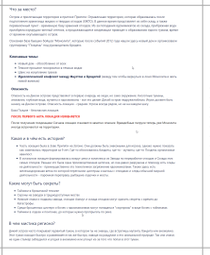
Actual on 16.02.2022

RULES:
- Используем стикеры
- 1 стикер = 1 идея
- Идея + короткое описания/основной аргумент/референс (почему мы должны выбрать это? Что это для игрока?)
- 1 этап - заполняем 1 столбик

№	Регион	Описание региона	**Особенности региона** (Основная идея, выражающая особенность/атмосферу региона)	**Идеи для поддержания** **Примеры и быстрые референсы**	**Инструменты реализации** **ЛА / ЛД**	**Инструменты от других отделов**
1	Малая зона		• Основная архитектура: village, administrative • Биом: 25% Steppe_outer_base, 25% Steppe_outer_dry, 25% Urban_inner_base, 25% Urban_inner_base • Погода: 50% sunny, 25% cloudy, 25% light rain • Обитатели: кабаны, плоти, вольные сталкеры, бандиты • Звуки: посиделки у костраб крики плотей • VFX: нет • Вода: Стандартная • Особые правила биотификации: нет			
2	Свалка		• Основная архитектура: industrial • Биом: 25% Steppe_outer_base, 25% Steppe_outer_dry, 25% Urban_inner_base, 25% Urban_inner_base • Погода: 10% солнечно, 40% cloudy, 25% light rain, 25% гадп • Обитатели: 50% собаки, 15% кабаны, 15% плоти, 20% прочее • Звуки: мелодии и крики бандитов, вороны, выстрелы • VFX: легкий локальный дым (будто от горящих покрышек) • Вода: глинистая вода • Особые правила биотификации: крупные и средние кучи металлического мусора и части авто		
3	Химзавод		• Основная архитектура: industrial, administrative • Биом: 50% Steppe_inner_dry, 50% Pine_forest_inner_dry • Погода: 30% солнечно, 20% облачно, 40% штормовая облачность, 10% легкий дождь • Обитатели: собаки, кабаны, плоти, кровососы • Звуки: звуки химических аномалий и бульканья • VFX: желтовато-зеленая дымка, бульканье химической воды • Вода: химический разлив, аномальный химический разлив • Особые правила биотификации: декали разноцветных бензиновых разводов на земле, бочки с мазутом		
4	Дикий Остров		• Основная архитектура: Industrial, laboratory • Биом: 30% Swamp, 70% Forest_steppe_base • Погода: 20% пасмурно, 60% туман, 20% гроза • Обитатели: • Звуки: звук волн и всплеска воды • VFX: ? • Вода: Химический разлив, стандартная • Особые правила биотификации: нет		
5	Затон		• Основная архитектура: Industrial • Биом: 60% Swamp, 40% Pine_forest • Погода: 20% пасмурно, 60% туман, 20% гроза • Обитатели: бандиты, собаки, плоти, снорки • Звуки: звуки лягушек и мошкары/комаров • VFX: ? • Вода: Болото с рясной, обычная • Особые правила биотификации: нет		
6	Болота		• Основная архитектура: Village • Биом: 80% Swamp, 20% Urban • Погода: 20% солнечно, 30% облачно, 30% легкий дождь, 20% ливень • Обитатели: кабаны, бандиты, плоти, наемники, кровососы • Звуки: звуки лягушек и мошкары/комаров, хлюпанье воды, болотная тварь • VFX: ? • Вода: Болото с рясной, обычная • Особые правила биотификации: нет		
7	НИИЧАЗ		• Основная архитектура: НИИЧАЗ, laboratory • Биом: НИИЧАЗ, 20% Urban • Погода: 30% солнечно, 40% облачно, 30% легкий дождь • Обитатели: ? • Звуки: работающая станция, оповещения, мини-сирены, гул вытяжки и тд • VFX: ? • Вода: обычная • Особые правила биотификации: абсолютно новый современный сеттинг		
8	Градирни				
9	Цементный завод		• Основная архитектура: Industrial • Биом: 60% степь/трава, Сосновый лес 40%. • Погода: 60% облачно, 40% солнечно • Обитатели: Долг, Бандиты, Кровососы, Полтергейст, Контролёр. • Звуки: Агитация долга, ветер гоняющий гальку. • VFX: облака пыли. • Вода: застоявшаяся вода. • Особые правила биотификации:		